DENON

音楽管理ソフトウェア

engine

Ver. 1.1.0

操作説明書

ご使用になる前に

目次

ご使用になる前に 2

本書について 2
engine の特長 3
engine Ver.1.1.0 追加機能について 4
engine のインストールについて 5
対応 OS とバージョン 5
最低動作環境 5
engine をインストールする 5

各部の名前とはたらき 7

engine コントロールパネル 7
① メインメニュー 8
② オフライン編集操作部 11
③ Library/Target 表示部変更 12
④ Library 表示部 12
⑤ Target 表示部 13
⑥ ファイル検索部 13
⑦ ファイルリスト表示部 14
⑧ PC-LINK ステータス表示部 14

操作のしかた 15

engine を起動する 15
初期設定 15
パソコンの音楽ファイルを再生する機器の設定 15
ビートポイント情報の設定 15
ビートポイント情報のタイプ設定 15
自動キューポイントの設定 16
iTunes ライブラリの設定 16
音楽ファイル情報解析の設定 16
対応している音楽ファイル 16
音楽ファイルの登録 17
登録した音楽ファイルを削除する 17
音楽ファイル情報の編集 17
クレート機能 18
クレートを作成する 18
サブクレートを作成する 18
クレートまたはサブクレートに音楽ファイルを登録する 18
クレートまたはサブクレートを削除する 18
クレートまたはサブクレートを移動する 18
プレイリスト機能 19
プレイリストを作成する 19
プレイリストに音楽ファイルを登録する 19
プレイリストの曲順を変更する 19
プレイリストを削除する 19
音楽ファイルを検索する 20
カテゴリーから音楽ファイルを検索する 20
フリーワードで音楽ファイルを検索する 20
iTunes ライブラリを使用する 21
iTunes ライブラリを参照する 21
iTunes ライブラリから音楽ファイルを登録する 21
iTunes のプレイリストを登録する 21
オフライン編集機能 22
編集の準備 22
ビートポイントの位置を修正する 22
キューポイントを設定する 22
ホットキューポイントを設定する 22
ループポイントを設定する 23
設定したループポイントを修正する 23
USB メモリーやハードディスクの準備 24
音楽ファイルを USB メモリーやハードディスクにエクスポートする 24
プレイリストを USB メモリーやハードディスクにエクスポートする 25
クレートを USB メモリーやハードディスクにエクスポートする 26
engine を使って DJ 演奏する 27
PC-LINK の準備 27
PC-LINK をおこなう 27
ホットリスト機能 28
ホットリストに音楽ファイルを登録する 28
ホットリストの音楽ファイルを削除する 28
PC-LINK を使って DJ 演奏する 29
USB メモリーやハードディスクを使って DJ 演奏する 31

その他 32

困ったときは 32
免責事項 32
商標について 32

本書について

❑マークについて

☞ このマークは、関連情報を記載している参照先のページをあらわします。

このマークは、補足説明や操作上のアドバイスをあらわします。

ご注意 このマークは、操作時に留意していただきたい注意点や機能の制約などをあらわします。

❑イラストについて

本書に使用しているイラストは、取り扱い方法を説明するためのもので実物と異なる場合があります。

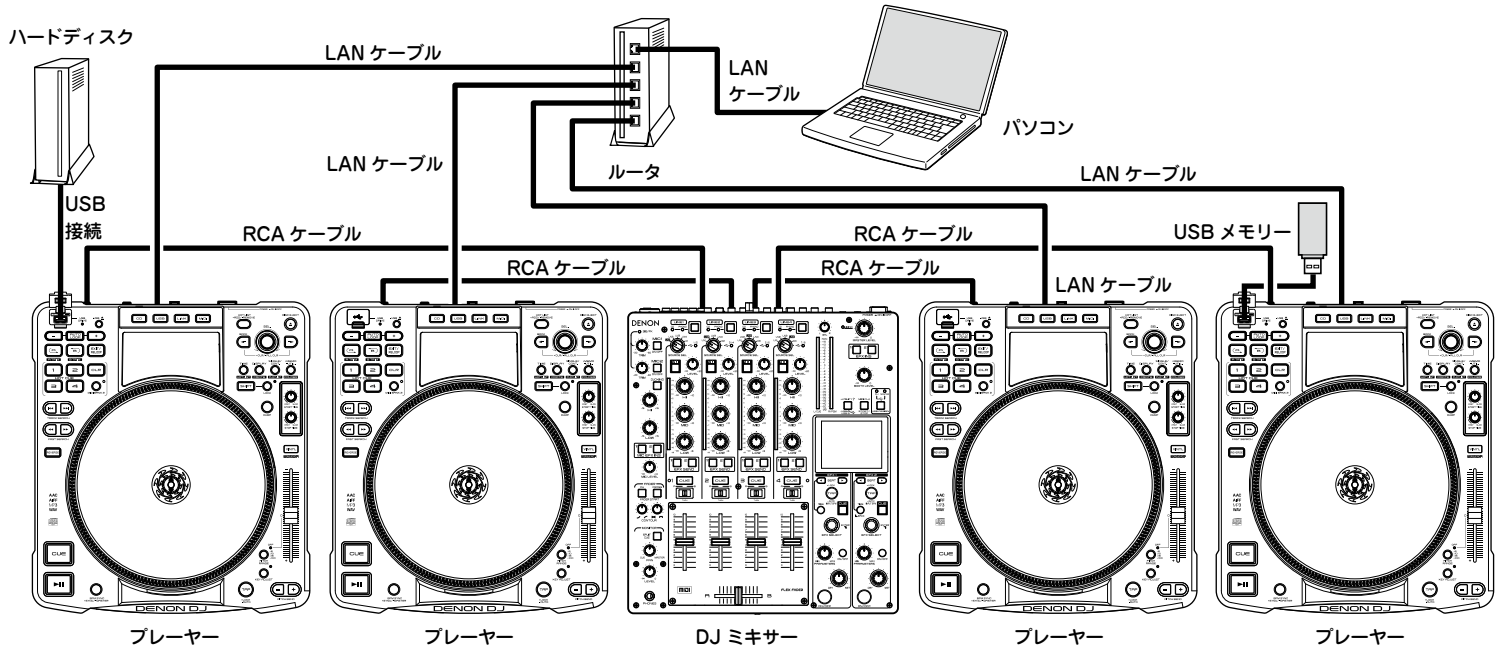
engine の特長

engine はプレーヤーで使用する音楽ファイルの管理と、演奏のための補助情報を準備するソフトウェアです。Mac および Windows で動作します。

• PC-LINK 機能を搭載

- プレーヤーとパソコンを LAN ケーブルでネットワーク接続することで、プレーヤーの演奏中でもパソコンの大きな画面を見ながら、パソコン上の音楽ファイル、プレーヤーに接続した USB メモリーおよびハードディスクに保存している音楽ファイルを切り替えながら再生できます。
- ファイルの再生はプレーヤーでおこなうため DJ 操作に対する音声のレイテンシ (遅延) がありません。
- engine で音声信号処理をしないことで、高パフォーマンスのパソコンでなくても安定して動作します。
- プレーヤーに接続した USB メモリーやハードディスクの音楽ファイルを再生している場合、パソコンがフリーズした場合などでも再生を中断せずに続けることができます。
- プレーヤーのつまみやボタンを操作して engine をコントロールできます。

【 システム構成の例 】



• データベース作成機能および新開発の検索システムを搭載し、高速で多機能なファイル検索を実現

engine では、“DDJ Library”と“DDJ Target”の 2 種類のデータベースの作成および管理ができます。

DDJ Library：パソコンにデータベースを作成し、engine で使用する音楽ファイル全体を管理します。パソコンの内蔵ハードディスクに保存している音楽ファイル以外に、パソコンに外部接続した USB メモリーやハードディスクに保存している音楽ファイルの登録もできます。また、複数のドライブにまたがったデータベースを作成できます(☞17 ページ)。(最大登録件数 100,000 件)

DDJ Target：プレーヤーに接続して使用する USB メモリーやハードディスク用のデータベースです。“DDJ Library”に登録した音楽ファイルを“DDJ Target”にエクスポートして作成します。プレーヤーは“DDJ Target”を使用して楽曲検索をおこないます(☞24 ページ)。

ご注意

- パソコンとプレーヤーは必ず有線 LAN で接続してください。
- 複数の LAN ポートを持つパソコンをお使いの場合には、使用する LAN ポート以外のポートを無効にすることをおすすめします。無効にしない場合、プレーヤーとのリンクが確立しないことがあります。

engine Ver.1.1.0 追加機能について

- engine Ver.1.1.0 では、従来の機能に加えて、以下の機能が追加されました。
- engine Ver.1.1.0 で PC-LINK 機能をご使用になる場合には、お使いのプレーヤーのファームウエアを、最新のバージョンにアップデートしてください。ファームウエアのバージョンが古いと一部機能がご使用になれません。最新のファームウエアは弊社ホームページ(http://www.denondj.com/)からダウンロードしてください。

❑データベース・クリエイト・アップデート・インポート機能 ☞8 ページ

- データベース(DDJ Library・DDJ Target)作成機能を強化しました。

❑DDJ Library 音楽ファイル登録時の自動バックアップ機能 ☞9 ページ

- 内蔵ドライブ以外の USB メモリーやハードディスクから音楽ファイルを、DDJ Library へ登録する場合、起動ドライブの engine システムフォルダ“DENONDJ2/DDJMUSIC”へ音楽ファイルを自動バックアップします。

❑クレートエクスポート機能 ☞26 ページ

- 選んだ Crate を各データベース(DDJ Library・DDJ Target)間でドラッグアンドドロップによりコピーすることが可能になりました。

❑フォルダサーチ機能 ☞27 ページ

- PC-LINK したプレーヤーに接続された、USB メモリーやハードディスク内の音楽ファイルをフォルダ検索できます。

❑ホットリスト機能 ☞28 ページ

- PC-LINK したプレーヤーで設定されたホットリストと、engine で設定したホットリストを一つのリストとして共有できます。

engine のインストールについて

- engine をインストールする前に、お使いのプレーヤーが engine に対応しているか、プレーヤーに付属の取扱説明書でご確認ください。
- プレーヤーに付属の“DENON DJ engine”が収録されている CD-ROM をご用意いただくか、弊社ホームページ(http://www.denondj.com/) から最新版 engine インストーラをダウンロードしていただきご用意ください。
- **お使いのパソコンにより、Mac 版または Windows 版をお選びください。**

対応 OS とバージョン

- Mac OS X 10.5(Leopard)以降
- Windows XP SP3 以降(32bit のみ)
- Windows Vista SP2 以降 (32、64bit)
- Windows 7 SP1 以降 (32、64bit)

最低動作環境

- **Mac**：1.66GHz Intel Core Duo processor 1GByte RAM
- **Windows**：1.6GHz Intel Atom N270 1GByte RAM

engine をインストールする

❑Mac をお使いの場合

プレーヤーに付属している CD-ROM の“DENON DJ engine”⇨“Install”⇨“MAC”フォルダ内の“DDJ_engine.dmg”ファイルを実行してください。
インストーラーを起動してインストールをはじめます。
あるいは、弊社ホームページから最新版 engine インストーラをダウンロードして、インストールしてください。
(http://www.denondj.com/)

Mac OS X 10.7(Lion) 以降をお使いの場合、以前の Ver. の engine では、使用する前にあらかじめ起動ディスクの直下に“DENONDJ2”(すべて大文字) というフォルダを手動で作成する必要がありましたが、Ver. 1.1.0 では、“DENONDJ2”フォルダの作成は不要となりました。
また、engineVer.1.1.0 での新規インストールの際は、“DENONDJ2”フォルダを“/Users/ 共有”フォルダ直下に作成します。既に“DENONDJ2”フォルダが起動ディスク直下に存在する場合には、起動ディスク直下の“DENONDJ2”フォルダを引き続きご使用になれます。

engine をアンインストールするには

インストールしたフォルダから engine を削除してください。

❑Windows をお使いの場合

プレーヤーに付属している CD-ROM をパソコンのドライブに入れるとブラウズ画面を表示します。“engine Installation for Windows”をクリックすると、インストールをはじめます。
あるいは、弊社ホームページから最新版 engine インストーラをダウンロードして、インストールしてください。
(http://www.denondj.com/)

- ブラウズ画面が表示されない場合は、マイコンピュータからディスクを挿入したドライブをダブルクリックしてください。

インストール後の初回起動時の注意点

- お使いのパソコンに、Apple 社 QuickTime をインストールしている必要があります。インストールしていない場合は、Apple 社ホームページから最新版をダウンロードしてインストールしてください (iTunes をインストールしている場合、QuickTime はインストール済みです)。
- Windows パソコンに engine をインストール後はじめて起動するときに Windows セキュリティの警告ウィンドウを表示します。OS が Windows XP および Vista の場合は「ブロックを解除する (U)」、Windows 7 の場合は「アクセスを許可する (A)」を選択してください。それ以外を選択すると、engine の PC-LINK 機能を使用できません。誤って許可以外の設定をした場合は、次の手順で設定を変更してください。

❑ Windows XP をお使いの場合

1 **デスクトップ左下の“スタート”⇨“コントロールパネル”をクリックする。**
コントロールパネルが開きます。

2 **“Windows ファイアウォール” をダブルクリックする。**
“Windows ファイアウォール” が開きます。

3 **ウィンドウ上部の“例外”タブをクリックする。**

4 **“ プログラムおよびサービス ” 中の“engine” のチェックボックスに“✓”を入れる。**

5 **“OK”をクリックする。**
“Windows ファイアウォール” が閉じます。

❑ Windows Vista をお使いの場合

1 **デスクトップ左下の“スタート”⇨“設定”⇨“コントロールパネル”⇨“Windows ファイアウォール” をクリックする。**
“Windows ファイアウォール” が開きます。

2 **ウィンドウ上部の“例外”タブをクリックする。**

3 **“ プログラムおよびサービス ” 中の“engine” のチェックボックスに“✓”を入れる。**

4 **“OK”をクリックする。**
“Windows ファイアウォール” が閉じます。

❑ Windows 7 をお使いの場合

1 **デスクトップ左下の“スタート”⇨“コントロールパネル”をクリックする。**
コントロールパネルが開きます。

2 **“システムとセキュリティ” ⇨“Windows ファイアウォールによるプログラムの許可” をクリックする。**
“Windows ファイアウォールによるプログラムの許可” が開きます。

3 **“設定の変更”をクリックする。**
設定を変更できるようになります。

4 **“許可されたプログラムおよび機能” 中の“engine” のチェックボックスとホーム / 社内 (プライベート) のチェックボックスに“✓”を入れる。**

5 **“OK”をクリックする。**
“Windows ファイアウォール” が閉じます。

ご注意

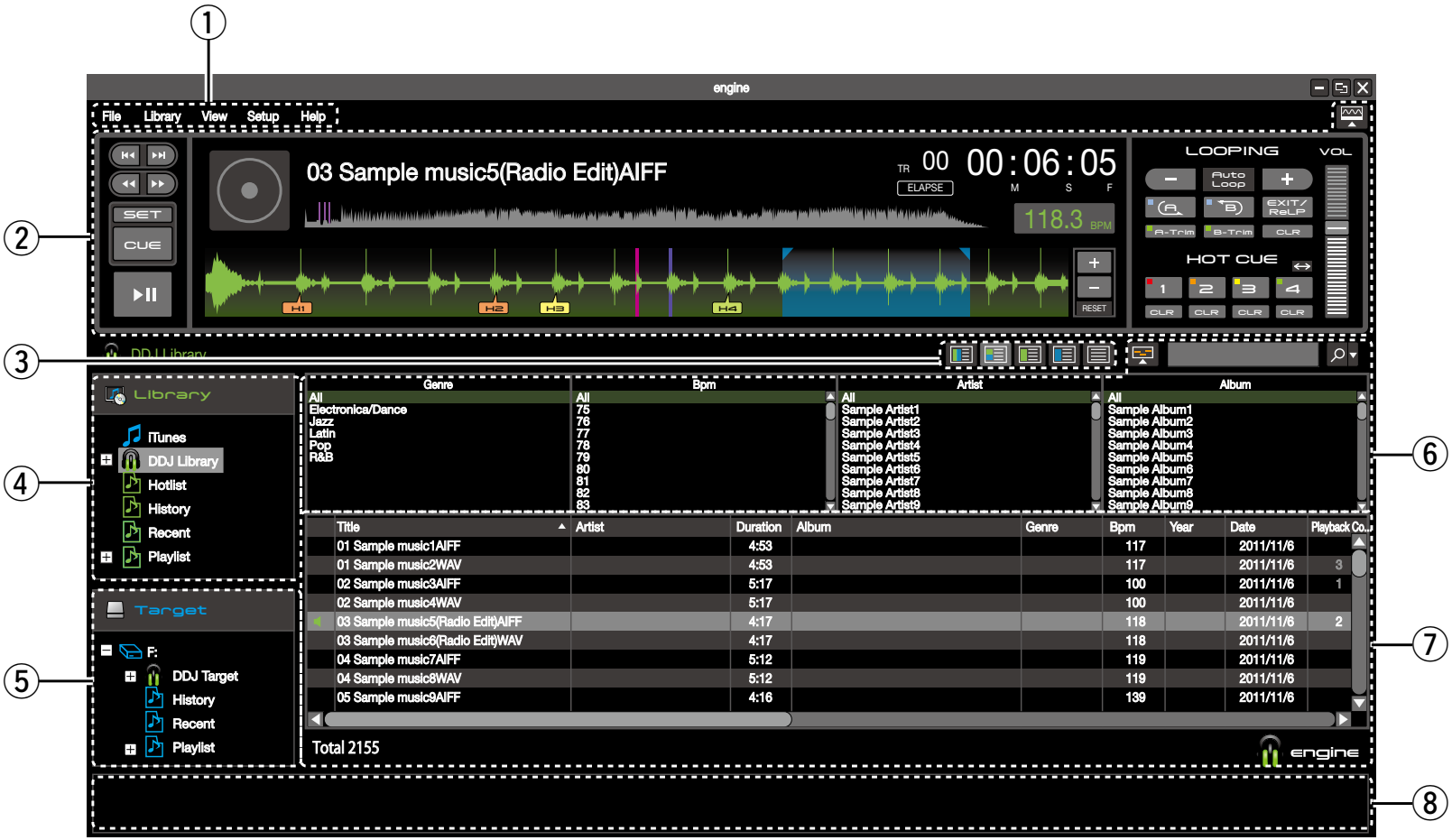
セキュリティソフトを使用しているパソコンの場合、設定によっては警告ウィンドウを表示する場合がありますので、許可するように設定してください。誤って許可以外の設定をした場合は、お使いのセキュリティソフトのサポート窓口にお問い合わせください。

engine をアンインストールするには

アンインストールはパソコンのコントロールパネルからおこなってください。

各部の名前とはたらき

engine コントロールパネル



① メインメニュー

❶File

Create DDJ Library Database：
- パソコンの起動ディスク内のミュージックフォルダおよびiTunes Media フォルダに保存された音楽ファイルを、自動的に DDJ Library へ登録します。既に DDJ Library へ登録されている音楽ファイル、プレイリスト、クレート情報は全て削除されます。

Update DDJ Library Database：
- パソコンの起動ディスク内のミュージックフォルダおよびiTunes Media フォルダ内の、DDJ Library に登録されていない音楽ファイルを自動的に追加登録します。

Create DDJ Target Database：
- Target 表示部で選択された USB メモリーやハードディスク内に保存された音楽ファイルを、自動的に DDJ Target へ登録します。既に DDJ Target へ登録されている音楽ファイル、プレイリスト、クレート情報は全て削除されます。

Update DDJ Target Database：
- Target 表示部で選択された USB メモリーやハードディスク内の、DDJ　Target に登録されていない音楽ファイルを自動的に追加登録します。

Add File to DDJ Library：
- 選択したファイルを“DDJ Library”に追加します。

Add Folder to DDJ Library：
- 選択したフォルダ内のファイルすべてを“DDJ Library”に追加します。

Add File to Selected DDJ Target：
- 選択したファイルを”DDJ Target”に追加します。

Add File to Selected DDJ Target：
- 選択したフォルダ内のファイルすべてを”DDJ Target”に追加します。

Import DDJ Music Manager Database：
- DDJ Music Manager のデータベース情報をインポートします。（Windows 版のみ）

※DDJ Music Manager は Denon DJ の旧音楽管理アプリケーションです。

Import Playlist：
- xml、m3u、m3u8 形式のプレイリストをインポートします。

Export Contents List to CSV File：
- CSV ファイル形式で、“DDJ Library”に登録している音楽ファイルの情報を出力します。

File information：
- ファイルリストで選択した音楽ファイルのタグ情報の表示と編集ができます。

Reload File Info：
- ファイルリストで選択した音楽ファイルのタグ情報を再読み込みします。

Show in Explorer：
- ファイルリストで選択した音楽ファイルの保存先をファインダー（Mac）またはファイルエクスプローラ（Windows）で開きます。

Quit：engine を終了します。

❷Library

Auto Backup to DDJ Library：
- 内蔵ドライブ以外の USB メモリーやハードディスクから音楽ファイルを、DDJ Library へ登録する場合、起動ドライブの engine システムフォルダ“DENONDJ2/DDJMUSIC” へ音楽ファイルを自動バックアップします。この機能は、On/Off 切り替えが可能です。
初期設定は Off に設定されています。

DDJ Library ⇨ Create New Crate：
- “DDJ Library” 内に新規クレートを作成します。（最大 8 階層）

DDJ Library ⇨ Delete Crate：
- “DDJ Library” 内の選択したクレートを削除します。

DDJ Library ⇨ Rename Crate：
- “DDJ Library” 内の選択したクレート名を変更します。

DDJ Library ⇨ Create New Playlist：
- “DDJ Library” に新規プレイリストを作成します。

DDJ Library ⇨ Delete Playlist：
- “DDJ Library” 内の選択したプレイリストを削除します。

DDJ Library ⇨ Rename Playlist：
- “DDJ Library” 内の選択したプレイリスト名を変更します。

DDJ Library ⇨ Import Playlist：
- iTunes のプレイリストを、“DDJ Library” にインポートします。

DDJ Target ⇨ Create New Crate：
- “DDJ Target” に新規クレートを作成します（最大 8 階層）。

DDJ Target ⇨ Delete Crate：
- “DDJ Target” 内の選択したクレートを削除します。

DDJ Target ⇨ Rename Crate：
- “DDJ Target” 内の選択したクレート名を変更します。

DDJ Target ⇨ Create New Playlist：
- “DDJ Target” に新規プレイリストを作成します。

DDJ Target ⇨ Delete Playlist：
- “DDJ Target” 内の選択したプレイリストを削除します。

DDJ Target ⇨ Rename Playlist：
- “DDJ Target” 内の選択したプレイリスト名を変更します。

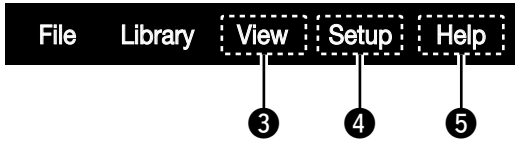
Memo Data ⇨ Auto Analyze：
- メモ情報（キューポイント、ホットキューポイントおよびループポイント情報）と再生補助情報（音声波形情報、BPM およびビートポイント情報）の自動解析のオン / オフを設定します（☞16 ページ「音楽ファイル情報解析の設定」）。

Memo Data ⇨ Analyze All：
- “DDJ Library” に登録した音楽ファイルのメモ情報および再生補助情報を再解析します。

Memo Data ⇨ Analyze Selected：
- ファイルリストで選択した音楽ファイルのメモ情報および再生補助情報を再解析します。

Memo Data ⇨ Delete All：
- “DDJ Library” に登録した音楽ファイルのメモ情報および再生補助情報を削除します。

Memo Data ⇨ Delete Selected：
- ファイルリストで選択した音楽ファイルのメモ情報および再生補助情報を削除します。



❸ View

Full Screen：
- フルスクリーン表示に切り替えます。

Treeview Layout Vertically：
- ライブラリ選択部の表示を縦並びにします。

Auto-size All Columns：
- ファイルリスト表示部のサイズを自動調節します。

Show/Hide Columns：
- ファイルリスト表示部の項目を選択します。
- 表示可能な項目は次の通りです。
  - Title
  - Artist
  - Album
  - Genre
  - Bpm
  - Year
  - Date
  - Comment
  - Playback Count
  - Track
  - Key
  - Duration
  - BitRate
  - LabelName
  - FileName
  - Path

Time Mode Select：
- オフライン編集操作部の時間表示の単位（ミリ秒 /CD フレーム）を切り替えます。

❹ Setup

Audio Configuration：
- オフライン編集をするときに、パソコンの音楽ファイルを再生するためのパソコンのオーディオ環境を設定します（☞15 ページ「パソコンの音楽ファイルを再生する機器の設定」）。

Snap to Beat Point：
- オフライン編集をするときに、ビートポイント情報を使用するかを設定します（☞15 ページ「ビートポイント情報の設定」）。

Beat Point：
- 音楽ファイルの登録時および“Re Analyze”時に解析するビートポイント情報のタイプを設定します（☞15 ページ「ビートポイント情報のタイプ設定」）。

Adjust Beat Points：
- ビートポイントの位置を調節します。

Auto Cue：
- キューポイントの自動設定機能を設定します（☞16 ページ「自動キューポイントの設定」）。

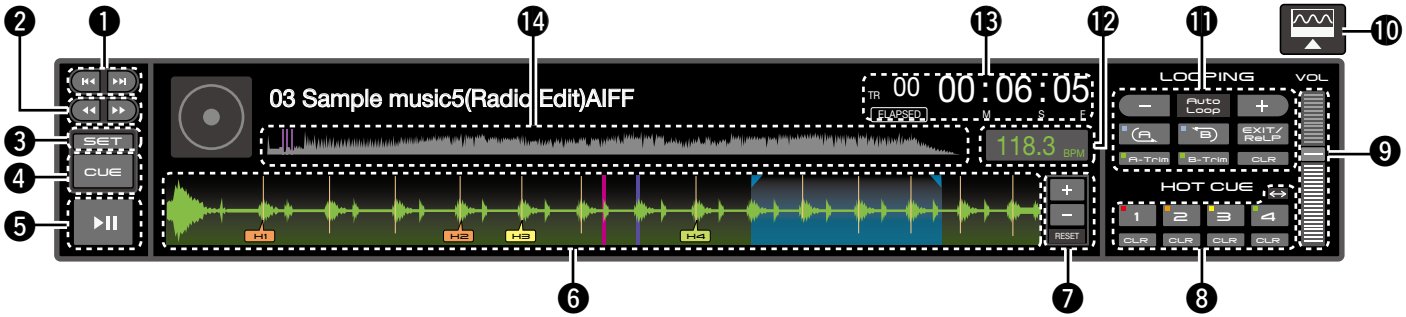
Set iTunes Library Folder：
- iTunes ライブラリを参照するときの iTunes ライブラリデータベース（XML ファイル）を選択します（☞16 ページ「iTunes ライブラリの設定」）。

❺ Help

Site Link：
- Denon DJ のホームページに接続します。

Version Info：
- engine のバージョン情報を表示します。

② オフライン編集操作部



❶トラックサーチ（I◀◀/▶▶I）
ファイルリスト表示の順番に、再生ファイルを変更します。
I◀◀:曲の先頭のときにクリックすると1つ前の曲に移動します。再生中または一時停止中にクリックすると曲の先頭に移動します。
▶▶I:次の曲に移動します。

❷ファストサーチ（◀◀/▶▶）
◀◀:早戻し再生をします。
▶▶:早送り再生をします。

❸SET
クリックすると現在のカーソル位置にキューポイントを設定します。
- “Snap to Beat Point” が “On” の場合は、現在のカーソル位置にもっとも近いビートポイントにキューポイントを設定します。
- キューポイントの設定は自動的にメモ情報として保存します。

❹CUE
クリックすると設定したキューポイントから再生をおこないます（☞22 ページ「キューポイントを設定する」）。

❺再生/一時停止（▶/II）
停止中にクリックすると再生を開始します。
再生中にクリックすると一時停止します。

❻拡大音声波形表示
再生中の音楽ファイルの拡大波形を表示します。現在の再生位置、キューポイント、ホットキューポイント、ループポイントおよびビートポイントを表示します。
- 波形上でドラッグするとスクラッチ再生をします。

❼+/−/RESET
拡大波形の拡大倍率を変更します。
“RESET”をクリックすると元の倍率に戻ります。

❽HOT CUE
ホットキューポイントを設定します（最大 8 箇所）（☞22 ページ「ホットキューポイントを設定する」）。
- 右上の↔アイコンをクリックして、設定するホットポイント（1 ～ 4 または 5 ～ 8）を切り替えてください。
- 対応するポイント数はプレーヤーによって異なります。詳しくはお使いのプレーヤーの取扱説明書をご覧ください。

❾オフライン編集再生音量（VOL.）
オフライン編集時の再生音量を調節します。

❿オフライン編集操作部表示切り替えアイコン
クリックするとオフライン編集表示部の表示 / 非表示を切り替えます。

⓫LOOPING
再生中にクリックするとループ再生をおこないます（☞23 ページ「ループポイントを設定する」）。
ループポイントの修正モード時は、画面の表示が変わります。
- ループ再生の設定は自動的にメモ情報として保存します。

⓬BPM
再生中の音楽ファイルの BPM 情報（自動解析で取得した BPM 情報）を表示します。
- 曲のビートに合わせ、パソコンのキーボードの "B" を繰り返し押すと、キー入力の周期を測定し BPM 値を更新できます。

⓭タイムカウンター
音楽ファイルの再生時間を表示します。
- カウンター上をクリックすると、時間表示を切り替えます。
  - **ELAPSED**：再生している音楽ファイルの経過時間を表示します。
  - **REMAIN**：再生している音楽ファイルの残量時間を表示します。

⓮全体音声波形表示
再生中の音楽ファイルの全体波形を表示します。現在の再生位置、キューポイント、ホットキューポイントおよびループポイントを表示します。
- 波形上をクリックすると、再生位置がクリックした位置に移動します。

③ Library/Target 表示部変更

アイコンをクリックすると、表示に合わせて Library 部および Target 部の表示形式を変更できます。お好みで変更してください。

④ Library 表示部

❶ iTunes
iTunes ライブラリの音楽ファイル、プレイリストを選択します (☞21 ページ「iTunes ライブラリを使用する」)。

❷ DDJ Library
engineのメインデータベースです。
選択するとファイルリストに登録している音楽ファイルを表示します。
- クレートを作成すると、“DDJ Library”に登録している音楽ファイルをクレート管理できます。

❸ Hotlist
PC-LINK 時に、プレーヤーのホットリストと engine が管理する“DDJ Library”の音楽ファイルを共有して管理します。

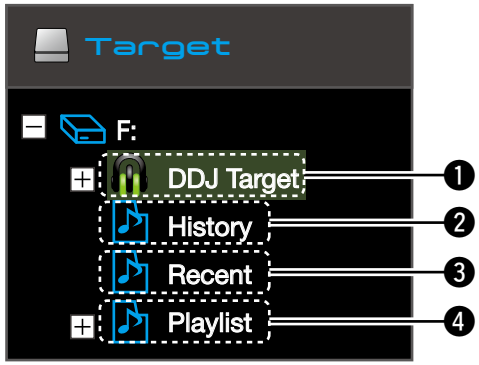
❹ History
PC-LINK 時に、プレーヤーにロードした音楽ファイルを使用順に自動で登録します。
- 最新 100 曲の再生履歴を確認できます。

❺ Recent
“DDJ Library”に登録した音楽ファイルの最新 100 曲を表示します。
- 音楽ファイルを登録したときに自動で更新します。

❻ Playlist
プレイリストを選択します (☞19 ページ「プレイリスト機能」)。

❼ プレーヤーアイコン
PC-LINK 時に表示します。プレーヤーに接続している USB メモリーやハードディスクを選択します。

⑤ Target 表示部



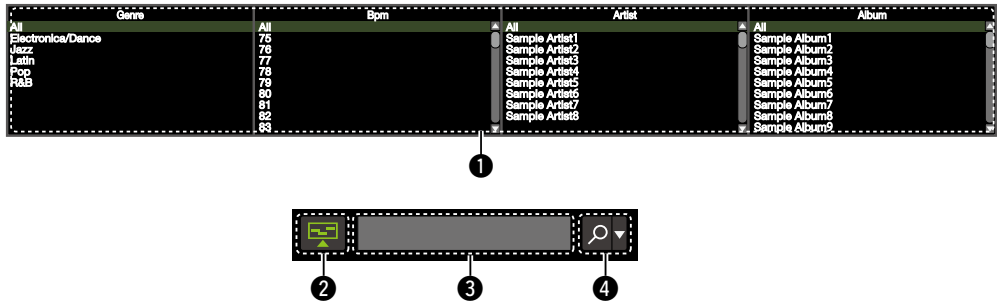
❶ DDJ Target
プレーヤーに接続した USB メモリーやハードディスクで使用するデータベースです。“Target”で使用する音楽ファイルはすべて“DDJ Target”に登録します。
- 選択するとファイルリストに登録している音楽ファイルを表示します。
- クレートを作成すると、“DDJ Target”に登録している音楽ファイルをクレート管理できます。

❷ History
プレーヤーで再生した曲を使用順に自動で登録します。
- 最新 100 曲の再生履歴を確認できます。

❸ Recent
“DDJ Target”に登録した音楽ファイルの最新 100 曲を表示します。
- 音楽ファイルを登録したときに自動で更新します。

❹ Playlist
プレイリストを選択します (☞19 ページ「プレイリスト機能」)。

⑥ ファイル検索部



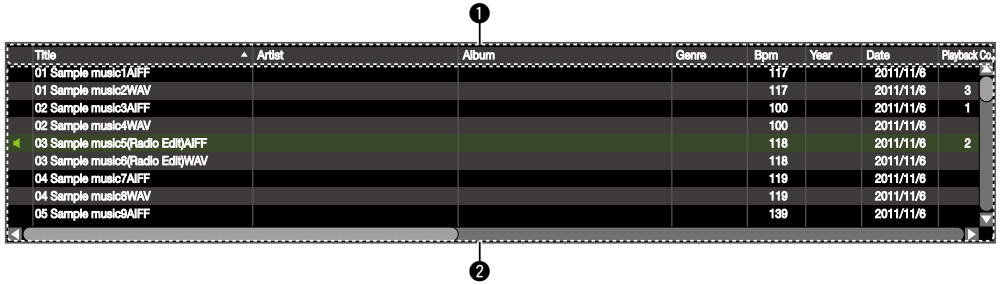
❶ カテゴリー検索部
ファイルリストに表示している音楽ファイルを Genre/Artist/Album/BPM 項目から絞り込み検索できます。
- フリーワード検索と併用できます。また、マウスドラッグでカテゴリーの配置を変更できます。

❷ カテゴリー検索部表示切り替えアイコン
このアイコンをクリックすると、カテゴリー検索部の表示/非表示を切り替えます。

❸ フリーワード入力部
フリーワード検索に使用する文字列をキーボードで入力します。

❹ フリーワード検索項目選択アイコン
このアイコンをクリックして、フリーワード検索の対象にするカテゴリーを選択します。

⑦ ファイルリスト表示部



❶項目

各項目名をクリックすると、その項目のソート順にファイルリストの順番を並べ替えます。

- 表示する項目を選択できます。項目欄上で右クリックすると選択メニューが表示されます。
- 表示可能な項目は次の通りです。
  - Title
  - Artist
  - Album
  - Genre
  - Bpm
  - Year
  - Date
  - Comment
  - Playback Count
  - Track
  - Key
  - Duration
  - BitRate
  - LabelName
  - FileName
  - Path

❷ファイルリスト

音楽ファイル情報を各項目ごとに表示します。

- 音楽ファイルを選択後、任意の項目をクリックするとその項目の情報を編集できます。編集できる項目は次のとおりです。
  - Title
  - Artist
  - Comment
  - Key
  - Album
  - Genre
  - BPM
  - Year
  - Track
  - LabelName
- 編集が完了したら、キーボードの Enter キーを押してください。 Enter キーを押さないと編集内容を確定しません。
- Playback Count はリセットできます。リセットしたい音楽ファイル上で右クリックし、Reset Playback Counts を選択してください。

⑧ PC-LINK ステータス表示部

LINK 接続しているプレーヤーの再生状態を表示します（☞27 ページ「PC-LINK をおこなう」）。

- アイコンをドラッグすると、プレーヤーアイコンの位置を移動できます。

このアイコンをクリックすると、LINK 接続している全てのプレーヤーの接続を解除します。

engine を起動する

❑Mac をお使いの場合

1 **パソコンの電源を入れる。**

2 **デスクトップ左上の“移動”⇨“アプリケーション”⇨“engine”をクリックする。**
engine が起動します。

❑Windows をお使いの場合

1 **パソコンの電源を入れる。**

2 **デスクトップ左下の“スタート”⇨“すべてのプログラム”⇨“DENON_DJ”⇨“engine”をクリックする。**
engine が起動します。

- 接続した複数台のプレーヤーを engine で認識するために、お使いのプレーヤーごとにネットワーク ID を設定してください。ネットワーク ID の設定方法はプレーヤーに付属の取扱説明書をご覧ください。
- ネットワーク接続には DHCP サーバー機能を持ったルータのご使用をおすすめします。スイッチングハブを使用した場合には、接続後のネットワークアドレスの確定に数分かかることがあります。

初期設定

engine をはじめてお使いになる場合は、engine の各設定をおこなってください。

パソコンの音楽ファイルを再生する機器の設定

オフライン編集時にパソコンの音楽ファイルを再生する機器の環境設定をおこないます。

メインメニューの“Setup”⇨“Audio Configuration”(☞10 ページ)で設定する。

Audio Device Type	音楽ファイルを再生する機器のドライバタイプを設定します。
Output/ Device	音楽ファイルを再生する機器のドライバを設定します。
Sample Rate	音楽ファイル再生時のサンプリング周波数を設定します。
Audio Buffer Size	ドライバで使用するバッファサイズを設定します。

ビートポイント情報の設定

音楽ファイルの登録時および“Re Analyze”時に解析するビートポイント情報を、オフライン編集をおこなうときに使用するかの設定をします。

メインメニューの “Setup”⇨“Snap to Beat Point”(☞10 ページ)で設定する。

- お買い上げ時の設定は“On”です。

On	キューポイント、ホットキューポイントおよびループポイント設定時に、設定したポイントにもっとも近いビートポイントに自動的にポイントを合わせます。
Off	キューポイント、ホットキューポイントおよびループポイント設定時にビートポイント情報を使用しません。

ビートポイント情報のタイプ設定

音楽ファイルの登録時および“Re Analyze”時に解析するビートポイント情報のタイプを設定します。

メインメニューの “Setup”⇨“Beat Point”(☞10 ページ)で設定する。

- お買い上げ時の設定は“Raw Detection”です。

Raw Detection	engine が検出した拍位置にビートポイントを設定します。 • 曲中で BPM の変化が大きい曲は“Raw Detection”の設定をおすすめします。
Use BPM Average	曲全体の平均 BPM 値に合わせてビートポイントを設定します。

自動キューポイントの設定

音楽ファイルの登録時および“Re Analyze”時に自動で設定するキューポイントの位置を設定します。

メインメニューの“Setup”⇨“Auto Cue”(☞10 ページ)で設定する。

• お買い上げ時の設定は“–54dB”です。

Off	曲の先頭にキューポイントを設定します。
–48dB/ –54dB/ –60dB	曲の先頭からはじめて設定した音量の数値を超えた位置に、キューポイントを設定します。

iTunes ライブラリの設定

iTunes ライブラリを参照するときの iTunes ライブラリデータベース(XML ファイル)を設定します。

メインメニューの“Setup”⇨“Set iTunes Library Folder”(☞10 ページ)で設定する。

ファイル選択画面を表示します。お使いの XML ファイルを選択してください。

音楽ファイル情報解析の設定

音楽ファイルの登録時に、音楽ファイル情報(音声波形、BPM、ビートポイント)を自動的に解析するかの設定をします。

メインメニューの“Library”⇨“Memo Data”⇨“Auto Analyze”(☞9 ページ)で設定する。

• お買い上げ時の設定は“On”です。

On	音楽ファイル情報を自動的に解析します。
Off	音楽ファイル情報を自動的に解析しません。

対応している音楽ファイル

engine が対応している音楽ファイルは次のとおりです。

ファイルの種類	拡張子	詳細
MP3	.mp3	CBR/VBR 44.1kHz Stereo/Mono
AAC	.m4a .aac	CBR/VBR 44.1kHz Stereo/Mono
WAV	.wav	LPCM 44.1kHz 16/24bit Stereo/Mono
AIFF	.aif .aiff	LPCM 44.1kHz 16/24bit Stereo/Mono

ご注意

DRM 保護されたファイルは登録できません。

音楽ファイルの登録

パソコンに保存している音楽ファイルや USB メモリーまたはハードディスクに保存している音楽ファイルを engine のライブラリ（DDJ Library）に登録してください。

- USB メモリーや外付けのハードディスクを使用しない場合は、お手持ちの音楽ファイルをパソコンに保存してから登録をおこなってください。

1 **Library 表示部の“DDJ Library”（☞12 ページ）を選ぶ。**
“DDJ Library” に登録した音楽ファイルをファイルリストに表示します。

2 **メインメニューの“File”⇨“Add File to DDJ Library”（☞8 ページ）を選ぶ。**
ファイル選択ウィンドウを表示します。

3 **登録したい音楽ファイルを選んで“OK”をクリックする。**
登録した音楽ファイルをファイルリストに表示します。

- 登録時、”Auto Analyze”（☞16 ページ「音楽ファイル情報解析の設定」）が“On”の場合、自動的に音楽ファイル情報を解析します。ファイルリストにプログレスバーを表示し、解析中のファイルの進行状況を確認できます。
- 音楽ファイルの解析中に engine を終了しようとすると、警告ウィンドウを表示します。“OK”をクリックすると engine を終了します。その場合、次に engine を起動したときに音楽ファイルの解析を再開します。
- 音楽ファイルの解析を中断したいときは、”Auto Analyze”（☞16 ページ「音楽ファイル情報解析の設定」）を“Off”に設定してください。
- フォルダ単位で音楽ファイルを登録する場合は、メインメニューの“File”⇨“Add Folder to DDJ Library”（☞8 ページ）から登録してください。
- ファイルエクスプローラ（Windows）またはファインダー（Mac）からドラッグアンドドロップしても、ファイル単位およびフォルダ単位で音楽ファイルを登録できます。
- iTunes ライブラリを参照して音楽ファイルを登録することもできます（☞21 ページ「iTunes ライブラリから音楽ファイルを登録する」）。

ご注意

音楽ファイル登録後は、USB 接続したハードディスクのボリューム名（Mac）またはドライブ名（Windows）を変更しないでください。登録した音楽ファイルを検出できなくなります。
変更した場合は、音楽ファイルを登録したときのボリューム名（Mac）またはドライブ名（Windows）に戻してください。

登録した音楽ファイルを削除する

1 **ファイルリストの中から削除したい音楽ファイルを選ぶ。**

2 **“Delete”をクリックするか、右クリックメニューで“Delete”を選ぶ。**
ファイルリストから音楽ファイルを削除します。

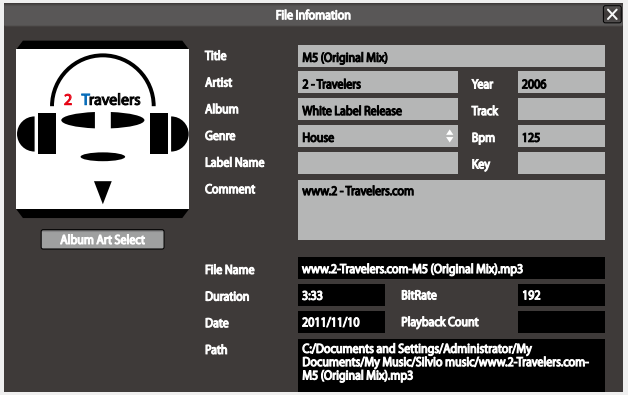
- ファイルリストから音楽ファイルを削除しても、元の音楽ファイルは削除しません。

音楽ファイル情報の編集

ライブラリに登録した音楽ファイルのタグ情報を編集できます。

1 **ファイルリストから編集したい音楽ファイルを選ぶ。**

2 **メインメニューの“File”⇨“File information”（☞8 ページ）を選ぶ。**
編集ウィンドウを表示します。



- アルバムアート情報を編集したいときは、“Album Art Select”をクリックして画像ファイルを選択するか、アルバムアートウィンドウに画像ファイルをドラッグアンドドロップしてください。

【対応している画像ファイル形式】

- JPEG
- PNG

クレート機能

ライブラリに登録した音楽ファイルを階層化し、分類して管理できます。

クレートを作成する

1 Library 表示部の“DDJ Library”(☞12 ページ)を選ぶ。

2 メインメニューの “Library”⇨“DDJ Library” ⇨“Create New Crate”(☞9 ページ)を選ぶ。
新規のクレートを “DDJ Library”に作成します。

- 右クリックメニューの“Create New Crate”からもクレートを作成できます。

3 クレートに名前を付ける。

- あとからクレートの名前を変更することもできます。変更したいクレートを選択してメインメニューの“Library” ⇨“DDJ Library” または右クリックメニューの“Rename Crate”(☞9 ページ)で変更してください。

サブクレートを作成する

1 クレートを選択する。

2 メインメニューの“Library”⇨“DDJ Library”⇨“Create New Crate”(☞9 ページ)を選ぶ。
選択したクレートの下層にサブクレートを作成します。

- 最大で 8 階層のサブクレートを作成できます。
- 複数のサブクレートを同じ階層に作成することもできます。
- 右クリックメニューの“Create New Crate” からもサブクレートを作成できます。

3 サブクレートに名前を付ける。

- あとからサブクレートの名前を変更することもできます。変更したいサブクレートを選択してメインメニューの “Library” ⇨“DDJ Library” または右クリックメニューの “Rename Crate”(☞9 ページ)で変更してください。

クレートまたはサブクレートに音楽ファイルを登録する

1 ファイルリストから登録したい音楽ファイルを選ぶ。

2 選んだ音楽ファイルを登録したいクレートまたはサブクレートにドラッグアンドドロップする。
クレートまたはサブクレートに音楽ファイルを登録します。

- サブクレートに登録した音楽ファイルは、上層のクレートからも参照できます。上層のクレートはすべての下層サブクレートに登録した音楽ファイルを参照できます。

クレートまたはサブクレートを削除する

1 削除したいクレートまたはサブクレートを選ぶ。

2 メインメニューの“Library”⇨“DDJ Library”⇨“Delete Crate”(☞9 ページ)を選ぶ。
選んだクレートまたはサブクレートを削除します。

- 右クリックメニューの“Delete Crate” からもクレートまたはサブクレートを削除できます。

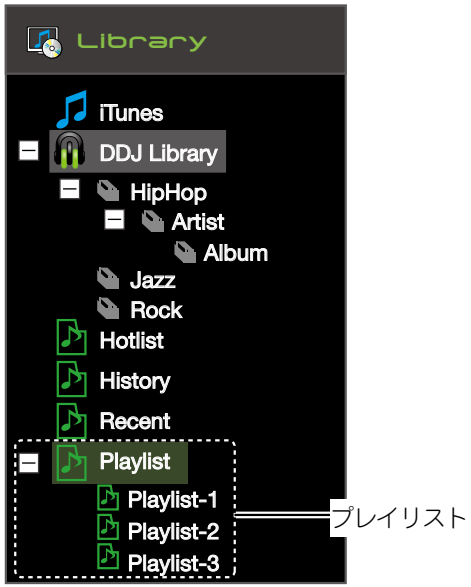
クレートまたはサブクレートを移動する

1 移動したいクレートまたはサブクレートを選ぶ。

2 移動先のクレートまたはサブクレートにドラッグアンドドロップする。
選んだクレートまたはサブクレートと下層のサブクレートを、移動先クレートのサブクレートとして移動します。

プレイリスト機能

DJ 演奏で使用したい音楽ファイルや曲順を、プレイリストに登録して管理できます。



プレイリストを作成する

1 Library 表示部の“Playlist”(☞12 ページ)を選ぶ。

2 メインメニューの“Library”⇨“DDJ Library”⇨“Create New Playlist”(☞9 ページ)を選ぶ。
新規のプレイリストを“DDJ Library”に作成します。

- 右クリックメニューの“Create New Playlist”からもプレイリストを作成できます。

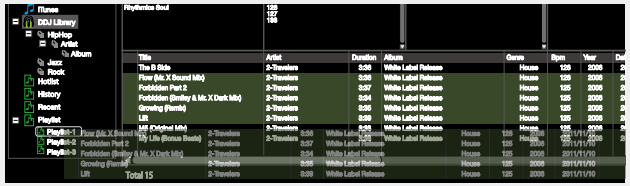
3 プレイリストに名前を付ける。

- あとからプレイリストの名前を変更することもできます。変更したいプレイリストを選択してメインメニューの“Library”⇨“DDJ Library”または右クリックメニューの“Rename Playlist”(☞9 ページ)で変更してください。

プレイリストに音楽ファイルを登録する

1 ファイルリストから登録したい音楽ファイルを選ぶ。

2 選んだ音楽ファイルを登録したいプレイリストにドラッグアンドドロップする。
プレイリストに音楽ファイルを登録します。



- 1 つのプレイリストに最大で 1,000 曲の音楽ファイルを登録できます。
- 登録した順に曲順が決まります。
- プレイリストには同じ音楽ファイルを複数登録できます。

プレイリストの曲順を変更する

1 Library 表示部の“Playlist”(☞12 ページ)から曲順を変更したいプレイリストを選ぶ。

2 音楽ファイルをドラッグアンドドロップして曲順を入れ替える。

3 ファイルリストの“Order”項目の上で右クリックメニューを表示する。

4 “Renumber”を選ぶ。
プレイリストの曲順を変更します。

プレイリストを削除する

1 削除したいプレイリストを選ぶ。

2 メインメニューの“Library”⇨“DDJ Library”⇨“Delete Playlist”(☞9 ページ)を選ぶ。
選んだプレイリストを削除します。

- 右クリックメニューの“Delete Playlist”からもプレイリストを削除できます。

音楽ファイルを検索する

音楽ファイルの検索について説明します。

カテゴリーから音楽ファイルを検索する

カテゴリーと項目を選んで音楽ファイルを絞り込み検索できます。

1 **Library 表示部(☞12 ページ) で検索したいクレートまたはプレイリストを選ぶ。**
クレートまたはプレイリストに登録した曲をファイルリストに表示します。

- ファイル検索部に、表示したファイルリストに関連したカテゴリー情報を表示します。

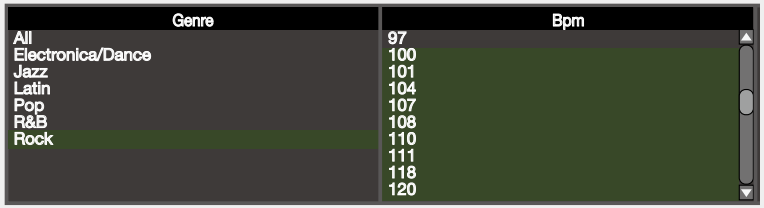
2 **絞り込みたいカテゴリーと項目を選択する。**

【選択できるカテゴリー】

Genre **Bpm** **Artist** **Album**

【例：“Genre”カテゴリーから“Rock”項目を選択した場合】
ファイルリストの曲から“Genre”カテゴリーの“Rock”項目の曲だけを表示します。

- カテゴリーや項目は複数選択することもできます。キーボードの Shift キーを押しながら選択したい項目の範囲をクリックするか矢印キーを押して選択してください。
  次のように、選択中の“Rock”の中で BPM100～120 までの音楽ファイルを検索したいときなどに便利です。



フリーワードで音楽ファイルを検索する

音楽ファイルをフリーワード検索できます。
次の情報を参照して検索します。

- Title
- Artist
- Comment
- Label
- Genre
- Album
- Key
- File Name

1 **Library 表示部(☞12 ページ) で検索したいクレートまたはプレイリストを選ぶ。**
クレートまたはプレイリストに登録した曲をファイルリストに表示します。

2 **検索したいフリーワードを入力する。**

フリーワードをスペースで区切って複数入力すると、入力したフリーワードをすべてを含む条件で音楽ファイル検索します。

iTunes ライブラリを使用する

パソコンで iTunes をお使いの場合、iTunes ライブラリを使用できます。
“DDJ Library” に登録しない場合でも、“DDJ Target” への登録や PC-LINK 時のプレーヤーへの音楽ファイルのロードに使用できます。

iTunes ライブラリを参照する

iTunes ライブラリに登録された音楽ファイルを“DDJ Library”と同じように検索できます。
また、iTunes ライブラリのプレイリストも参照できます。

Library 表示部の “iTunes”（☞12 ページ）を選ぶ。
iTunes ライブラリのリストを表示します。

iTunes ライブラリから音楽ファイルを登録する

1 Library 表示部の“iTunes”（☞12 ページ）を選ぶ。
iTunes ライブラリのリストを表示します。

2 登録したい音楽ファイルを iTunes のファイルリストから選ぶ。

- キーボードの Shift キーまたは Ctrl キーを押しながら音楽ファイルをクリックすると複数選択できます。

3 選んだ音楽ファイルを“DDJ Library”にドラッグアンドドロップする。
選んだ音楽ファイルを”DDJ Library”に登録します。

iTunes のプレイリストを登録する

1 Library 表示部の“iTunes”（☞12 ページ）を選ぶ。
iTunes ライブラリのリストを表示します。

2 登録したい iTunes プレイリストを選ぶ。

3 右クリックメニューから“Import Playlist”を選ぶ。
選んだ iTunes プレイリストを“DDJ Library”に登録します。

- メインメニューの“Library” ⇨“DDJ Library” ⇨“Import Playlist”（☞9 ページ）から登録することもできます。

オフライン編集機能

プレーヤーで DJ 演奏するときに使用するメモ情報 (キューポイント、ホットキューポイント、ループポイントおよびビートポイント) を、あらかじめ準備できます。

編集の準備

1 **編集したい音楽ファイルをファイルリストから選ぶ。**

2 **選んだファイルをダブルクリックするか、オフライン編集操作部にドラッグアンドドロップする。**
選んだ音楽ファイルをプレーヤーに読み込んで再生と編集ができるようになります。波形を表示して、波形上にビートポイントを表示します。

ビートポイントの位置を修正する

ファイル解析で作成したビートポイントの位置を修正します。

- メインメニューの“Setup”⇨“Snap to Beat Point”（☞10ページ）が“On”の場合は、ビートポイント情報を使用してキューポイント、ホットキューポイントおよびループポイントを設定できます。

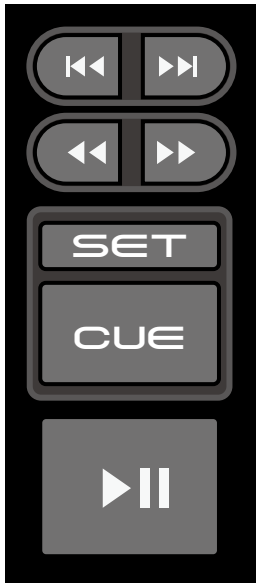
1 **オフライン編集操作部でビートポイントの位置を確認する。**

- 拡大波形表示の上で波形をドラッグすると、スクラッチ音声でビートポイントの位置を確認できます。

2 **拡大波形表示の上で右クリックメニューを開く。**

3 **“Adjust Beat Point”を選ぶ。**
カーソルの位置にもっとも近いビートポイントが、カーソルの位置に重なるように移動します。また、ビートポイント全体もそれに合わせて移動します。

キューポイントを設定する



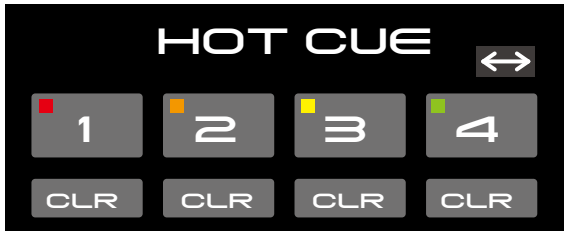
1 **音楽ファイルを再生して、キューポイントを設定する位置を確認する。**

2 **キューポイントを設定したい位置で“SET”をクリックする。**
波形の上にキューポイントマーカーを表示します。

- メインメニューの“Setup”⇨“Snap to Beat Point”（☞10ページ）が“On”の場合は、設定ポイントにもっとも近いビートポイントにキューポイントを設定します。

3 **“CUE”をクリックする。**
設定したキューポイントから再生をおこないます。

ホットキューポイントを設定する



1 **音楽ファイルを再生して、ホットキューポイントを設定する位置を確認する。**

2 **キューポイントを設定したい位置で“1～8”のいずれかのボタンをクリックする。**
表示波形の上にホットキューポイントマーカーを表示します。

- 右上の↔アイコンをクリックして、設定するホットポイント(1～4 または 5～8)を切り替えてください。
- メインメニューの“Setup”⇨“Snap to Beat Point”（☞10ページ）が“On”の場合は、設定ポイントにもっとも近いビートポイントにホットキューポイントを設定します。

3 **ホットキューポイントを登録している“1～8”のいずれかのボタンをクリックする。**
設定したホットキューポイントから再生をおこないます。

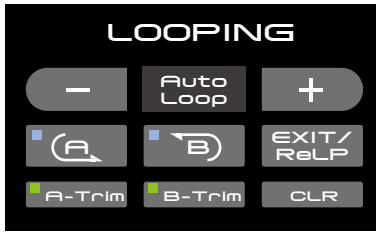
ご注意

お使いのプレーヤーによっては、8 個すべてのポイントを使用できない場合があります。詳しくは、お使いのプレーヤーの取扱説明書をご覧ください。

❑ホットキューポイントを削除する

削除したいホットキューポイントの下の“CLR”をクリックする。
対応したホットキューポイントを削除します。

ループポイントを設定する



1 **音楽ファイルを再生して、ループポイントを設定する位置を確認する。**

2 **ループ再生をはじめたい位置で“A”をクリックする。**
波形の上にループスタートマーカーを表示します。

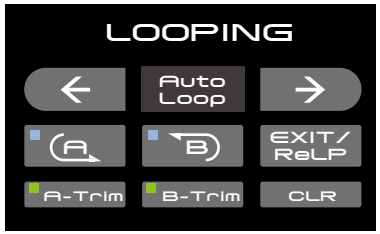
3 **ループ再生を終了したい位置で“B”をクリックする。**
波形の上にループエンドマーカーを表示してループ再生をはじめます。

❑ループポイントを自動で設定する

ループ再生をはじめたい位置で“Auto Loop”をクリックする。
検出した BPM 値に自動的にループポイントを設定します。

- メインメニューの“Setup”⇨“Snap to Beat Point”（☞10ページ）が“On”の場合は、設定ポイントにもっとも近いビートポイントにループポイントを設定します。

設定したループポイントを修正する

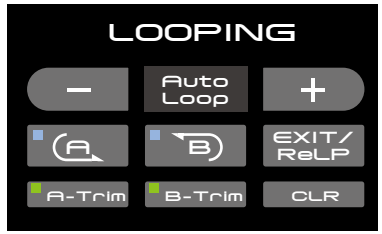


1 **“A-Trim”または“B-Trim”をクリックする。**
クリックしたボタンが点滅して、ループポイントの修正モードになります。

2 **“←”または“→”をクリックする。**
選択しているループポイントを前後に移動します。

3 **選択中の“A-Trim”または“B-Trim”をクリックする。**
ループポイントの修正モードを終了して、修正したループポイントの位置を確定します。

❑ループポイントの範囲を変更する



ループする範囲を拡張する

“+”をクリックする。
- クリックするたびに、ループする範囲を次のように拡張します。

2 倍 → 4 倍 → 8 倍 → 16 倍

- ループする範囲の拡張に合わせてループエンドマーカーが移動します。

ループの範囲を短縮する

“-”をクリックする。
- クリックするたびに、ループする範囲を次のように短縮します。

1/2 倍 → 1/4 倍 → 1/8 倍 → 1/16 倍

- ループする範囲の短縮に合わせてループエンドマーカーが移動します。

❑ループポイントを削除する

“CLR”をクリックする。
設定したループポイントを削除します。

USB メモリーやハードディスクの準備

プレーヤーで次の機能を使用するために、engine で使用する USB メモリーやハードディスクにデータベース情報を作成してください。

- **カテゴリー検索およびフリーワード検索**
- **クレート**
- **プレイリスト**
- **メモ情報（キューポイント、ホットキューポイントおよびループポイント情報）**
- **再生補助情報（音声波形情報、BPM、ビートポイント情報）**

これらの情報を engine で準備することでスムーズに DJ 演奏がおこなえます。

ご注意

- お使いの USB メモリーやハードディスクのフォーマットおよび容量が、再生するプレーヤーに対応しているかご確認ください。
- データベースを登録には、最大約 500MByte の空き容量が必要となります。ご使用の USB メモリやハードディスクの空き容量をファイルを登録する前にご確認ください。

音楽ファイルを USB メモリーやハードディスクにエクスポートする

1 プレーヤーで使用する USB メモリーやハードディスクをパソコンに接続する。

- USB メモリーやハードディスクを接続すると、“Target 表示部”（☞12 ページ）にアイコンを表示します。
- お使いのパソコンが Mac の場合にはデバイスのボリューム名を、Windows の場合にはドライブ名を表示します。
- 複数の USB メモリーやハードディスクを接続している場合には、複数のアイコンを表示します。

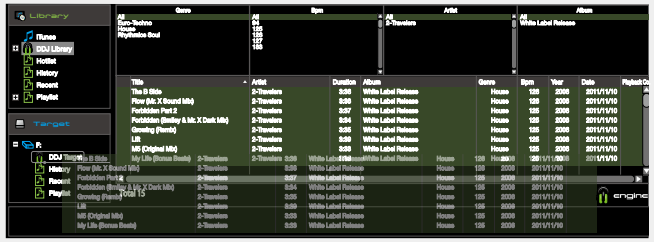
2 Library 表示部の“DDJ Library”（☞12 ページ）を選ぶ。

“DDJ Library” に登録している曲をファイルリストに表示します。

3 ファイルリストから、プレーヤーで再生したい音楽ファイルを選ぶ。

- 検索機能（☞20 ページ）を使用して音楽ファイルを選ぶこともできます。
- キーボードの Shift キーまたは Ctrl キーを押しながら音楽ファイルをクリックすることで、複数の音楽ファイルを同時に選べます。

4 選んだ音楽ファイルを“DDJ Target” にドラッグアンドドロップする。



- エクスポートした曲は、“DDJ Target” 内のデータベースに自動で登録します。
- エクスポートするときに音楽ファイルをコピーしますが、“DDJ Target” に同一の音楽ファイルが登録されている場合は、音楽ファイルをコピーせずにデータベースへの登録のみをおこないます。
- “DDJ Library” で作成したメモ情報および再生補助情報も同時にエクスポートします。

プレイリストを USB メモリーやハードディスクにエクスポートする

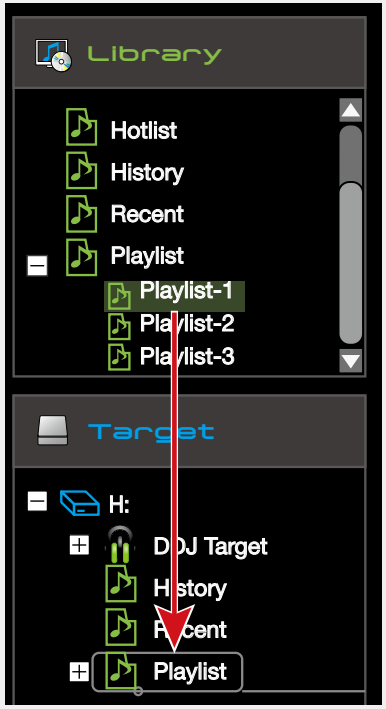
1 **プレーヤーで使用する USB メモリーやハードディスクをパソコンに接続する。**

- USB メモリーやハードディスクを接続すると、“Target 表示部”(☞13 ページ)にアイコンを表示します。
- お使いのパソコンが Windows の場合にはドライブ名を、Mac の場合にはデバイスのボリューム名を表示します。
- 複数の USB メモリーやハードディスクを接続している場合には、複数のアイコンを表示します。

2 **Library 表示部の“Playlist”(☞12 ページ)を選ぶ。**

3 **エクスポートしたいプレイリストを選択する。**
ファイルリストに、プレイリストに登録している曲を表示します。プレイリストの内容を確認してください。

4 **選んだプレイリストを“DDJ Target”の“Playlist”にドラッグアンドドロップする。**



- “DDJ Target”にエクスポートしたプレイリストをコピーします。
- エクスポートした音楽ファイルは、“DDJ Target”内のデータベースに自動で登録します。
- エクスポートするときに音楽ファイルをコピーしますが、“DDJ Target”に同一の音楽ファイルが登録されている場合は、音楽ファイルをコピーせずにデータベースへの登録のみをおこないます。
- “DDJ Library”で作成したメモ情報および再生補助情報も同時にエクスポートします。

クレートを USB メモリーやハードディスクにエクスポートする

1 **プレーヤーで使用する USB メモリーやハードディスクをパソコンに接続する。**

- USB メモリーやハードディスクを接続すると、“Target 表示部”(☞13 ページ)にアイコンを表示します。
- お使いのパソコンが Windows の場合にはドライブ名を、Mac の場合にはデバイスのボリューム名を表示します。
- 複数の USB メモリーやハードディスクを接続している場合には、複数のアイコンを表示します。

2 **Library 表示部のでクレート(☞12 ページ)を選ぶ。**

3 **エクスポートしたいクレートを選択する。**
ファイルリストに、クレートに登録している曲を表示します。クレートの内容を確認してください。

4 **選んだクレートを”DDJ Target”へドラッグアンドドロップする。**

- “DDJ Target” にエクスポートしたクレートをコピーします。
- エクスポートした音楽ファイルは、“DDJ Target” 内のデータベースに自動で登録します。
- エクスポートするときに音楽ファイルをコピーしますが、“DDJ Target”に同一の音楽ファイルが登録されている場合は、音楽ファイルをコピーせずにデータベースへの登録のみをおこないます。
- “DDJ Library” で作成したメモ情報および再生補助情報も同時にエクスポートします。

PC-LINK の準備

engine をインストールしたパソコンとプレーヤーを LAN ケーブルでネットワーク接続して PC-LINK をおこないます。

- はじめて PC-LINK する場合は、「engine のインストールについて」（☞5 ページ）を確認してください。
- パソコンとプレーヤーをネットワーク接続する場合は、DHCP 機能がついたルータの使用をおすすめします。スイッチングハブを使用した場合、ネットワークアドレスの確定に数分かかる場合があります。
- お使いのパソコンに複数の LAN ポートがある場合、プレーヤーとのリンクが確立しにくいことがあります。使用する LAN ポート以外のポートを無効にすることをおすすめします。
- パソコンとプレーヤーは必ず有線 LAN で接続してください。
- 一つのフォルダ内に 2,048 件以上のサブフォルダが存在する場合や、1,024 件以上の音楽ファイルが保存されている場合、その件数を超えるフォルダやファイルの表示はできません。（表示しているフォルダより下の階層にあるフォルダおよびファイルの件数は含みません）

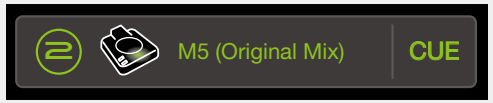
PC-LINK をおこなう

1 **パソコンとプレーヤーをネットワーク接続する。**

2 **パソコンとプレーヤーの電源を入れる。**

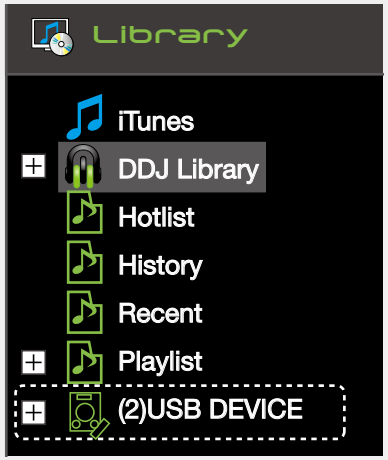
- パソコンとプレーヤーの IP アドレスが確定してから engine を起動してください。

3 **engine を起動する（☞15 ページ）。**
engine を起動後しばらくすると、PC-LINK ステータス表示部に、PC-LINK したプレーヤーのアイコンを表示します。



- プレーヤーを複数台接続した場合は、表示しているネットワーク ID 番号で、それぞれのプレーヤーを確認できます。実際のプレーヤーの配置や並び順とずれている場合は、アイコンをドラッグして位置を入れ替えてください。
- PC-LINK 中は、オフライン編集操作部および Target 表示部が非表示になります。

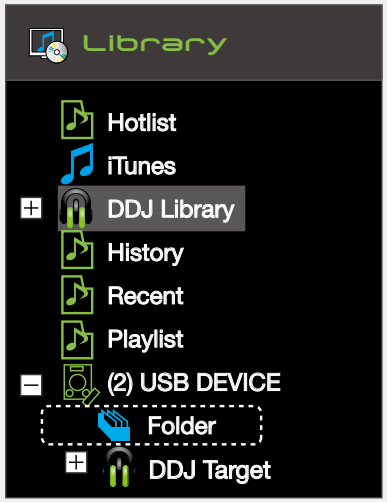
4 **PC-LINK したプレーヤーに、engine のデータベースを保存している USB メモリーやハードディスクを接続する。**
Library 表示部に USB メモリーやハードディスクを接続したプレーヤーのアイコンを表示します。



- アイコンを開くと“DDJ Target”の内容を表示します。engine を使用してプレーヤーに接続した USB メモリーやハードディスク内の音楽ファイルを検索できます。

PC-LINK したプレーヤーのボタンやつまみを操作すると、engine が連動して動作します。

5 **PC-LINK したプレーヤーに、USB メモリーやハードディスクを接続する。**
Library 表示部に USB メモリーやハードディスクを接続したプレーヤーのアイコンを表示します。



- “Folder”アイコンを開くと、USB メモリーやハードディスク内のフォルダを選択できます。
- フォルダを選択すると、フォルダ内の音楽ファイルがファイルリストに表示されます。

PC-LINK したプレーヤーのボタンやつまみを操作すると、engine が連動して動作します。

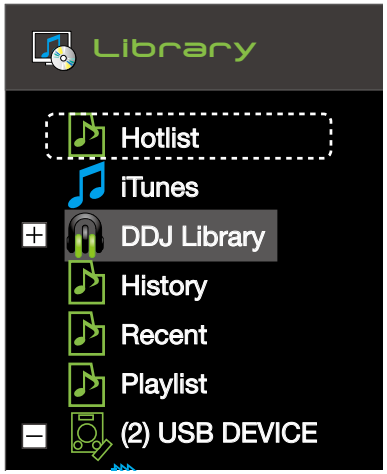
PC-LINK したプレーヤーの再生状態を表示する

PC-LINK したプレーヤーすべての再生状態を、PC-LINK 再生ステータス表示部のアイコンに表示します。

【表示プレーヤーの再生状態】
- **プレーヤーのネットワーク ID**
- **再生している音楽ファイルのタイトル**
- **再生状態表示（PLAY/PAUSE/CUE）**

ホットリスト機能

PC-LINK したプレーヤーで設定されたホットリストと、engine で設定したホットリストを一つのリストとして共有できます。

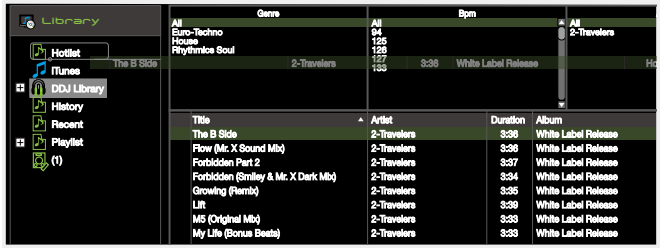


ホットリストに音楽ファイルを登録する

1 ファイルリストから登録したい音楽ファイルを選ぶ。

2 選んだ音楽ファイルを登録したいプレイリストにドラッグアンドドロップする。

ホットリストに音楽ファイルを登録します。



- 登録した順に曲順が決まります。
- PC-LINK したプレーヤーのボタンやつまみを操作すると、engine が連動して動作します。

ホットリストの音楽ファイルを削除する

1 ファイルリストから削除したい音楽ファイルを選ぶ。

2 “Delete”をクリックするか、右クリックメニューで“Delete”を選ぶ。

ホットリストから音楽ファイルを削除します。

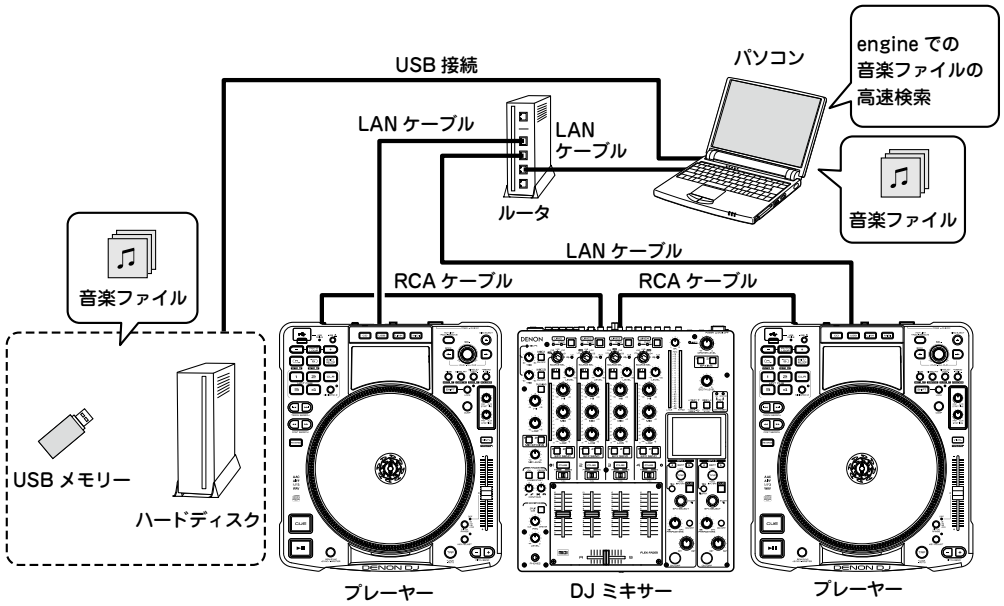
PC-LINK を使って DJ 演奏する

- “DDJ Library” への音楽ファイルの登録のしかたは、「音楽ファイルの登録」(☞17 ページ) をご覧ください。
- パソコンとプレーヤーの接続については、「PC-LINK の準備」(☞27 ページ) をご覧ください。

❑パソコンに保存している音楽ファイル使って DJ 演奏する

engine をインストールしたパソコンと、USB メモリーまたはハードディスクをご用意ください。

【 システム構成の例 】



1 PC-LINK をおこなう(☞27 ページ)。

2 再生したい音楽ファイルが入ったリストを選ぶ。

- クレートやプレイリストを使用する場合は、Library 表示部でクレートまたはプレイリストを選んでください。使用しない場合には、“DDJ Library”を選んでください。
- PC-LINK 中は iTunes Library を直接使用できます。Library 表示部で“iTunes” を選んでください。

3 再生したい音楽ファイルを選ぶ。

- 検索機能(☞20 ページ) を使用して音楽ファイルを選ぶこともできます。このとき、お使いのプレーヤーで engine を操作できるように設定していれば、プレーヤー側からも“engine”をコントロールできます。

4 音楽ファイルをプレーヤーにロードする。

- 次のいずれかの方法で、プレーヤーに音楽ファイルをロードしてください。

① PC-LINK ステータス表示部のプレーヤーアイコンに、ファイルリストから音楽ファイルをドラッグアンドドロップする。

② ファイルリストでロードしたい音楽ファイルを選び、右クリックメニューからロード先のプレーヤーを選ぶ。

③ プレーヤー側から engine をコントロールして再生したい曲を決定する。
- 操作したプレーヤーに音楽ファイルをロードします。

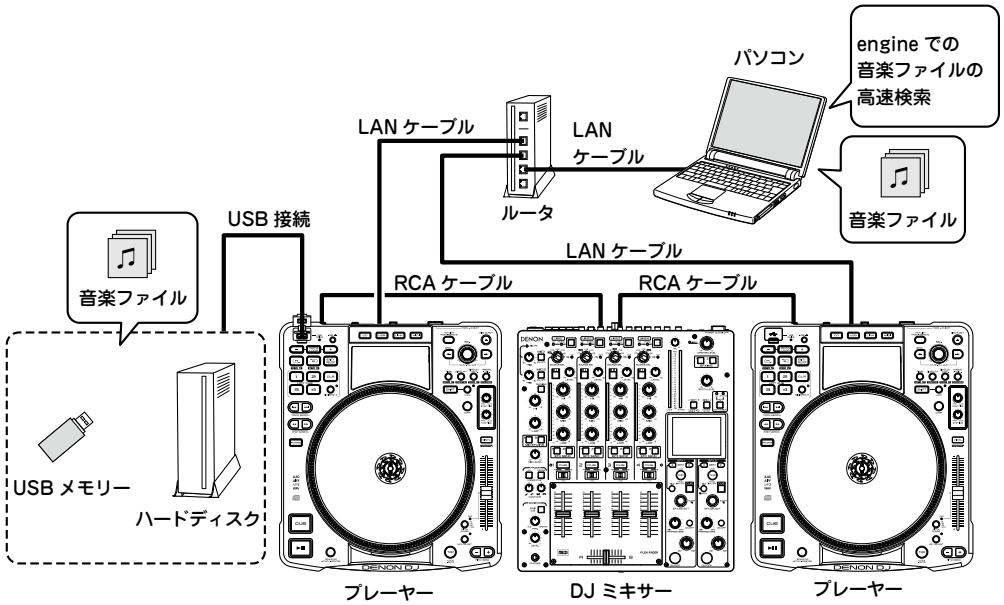
④ ファインダー(Mac) またはエクスプローラ (Windows) から、再生したい音楽ファイルを選び、PC-LINK ステータス表示部のプレーヤーアイコンにドラッグアンドドロップする。
- 突然のリクエストに対して便利な機能です。また、この方法でロードした音楽ファイルは“DDJ Library”に登録しません。

5 ロードした音楽ファイルをプレーヤーで再生する。

❑USB メモリーやハードディスクに保存している音楽ファイル使って DJ 演奏する

engine をインストールしたパソコンと USB メモリーやハードディスクをご用意ください。

【 システム構成の例 】



- この方法で DJ 演奏すると、パソコンがフリーズした場合などでもプレーヤーの再生に影響がありません。パソコンとのリンクが切れるとプレーヤーは PC-LINK を解除して、接続している USB メモリーやハードディスク内の音楽ファイルを通常再生します。

1 PC-LINK をおこなう(☞27 ページ)。

2 プレーヤーに、データベースを保存している USB メモリーやハードディスクを接続する。

3 再生したい音楽ファイルが入ったリストを選ぶ。

- クレートやプレイリストを使用する場合は、Library 表示部でクレートまたはプレイリストを選んでください。使用しない場合は、“DDJ Library”を選んでください。
- PC-LINK 中は iTunes Library を直接使用できます。Library 表示部で“iTunes”を選んでください。

4 再生したい音楽ファイルを選ぶ。

- 検索機能(☞20 ページ)を使用して音楽ファイルを選ぶこともできます。このとき、お使いのプレーヤーで engine を操作できるように設定していれば、プレーヤー側からも“engine”をコントロールできます。

5 音楽ファイルをプレーヤーにロードする。

- 次のいずれかの方法で、プレーヤーに音楽ファイルをロードしてください。

① PC-LINK ステータス表示部のプレーヤーアイコンに、ファイルリストから音楽ファイルをドラッグアンドドロップする。

② ファイルリストでロードしたい音楽ファイルを選び、右クリックメニューからロード先のプレーヤーを選ぶ。

③ プレーヤー側から engine をコントロールして再生したい曲を決定する。
- 操作したプレーヤーに音楽ファイルをロードします。

④ ファインダー(Mac) またはエクスプローラ (Windows) から、再生したい音楽ファイルを選び、PC-LINK ステータス表示部のプレーヤーアイコンにドラッグアンドドロップする。
- 突然のリクエストに対して便利な機能です。また、この方法でロードした音楽ファイルは“DDJ Library”に登録しません。

6 ロードした音楽ファイルをプレーヤーで再生する。

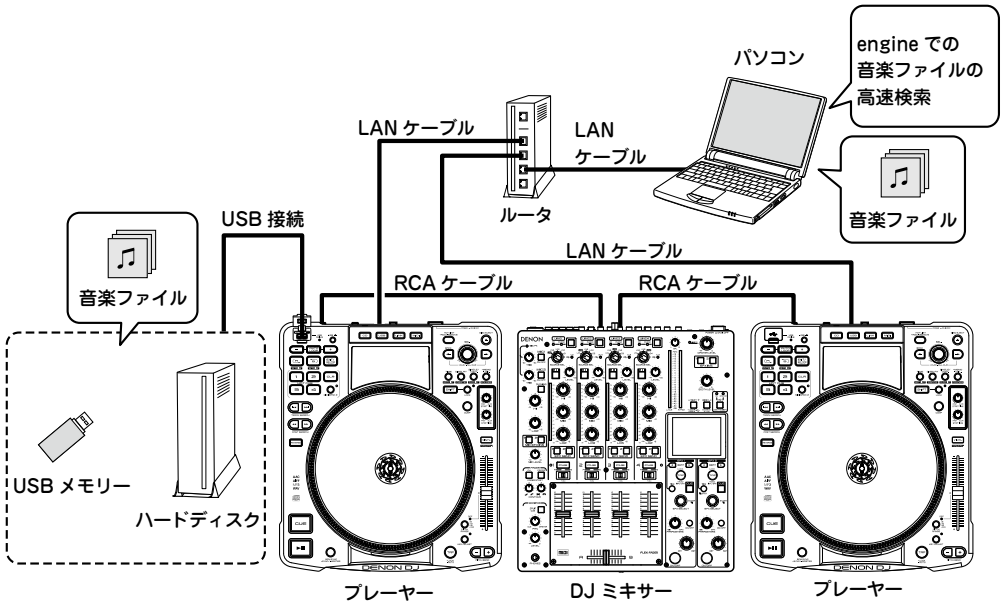
❑パソコンおよびプレーヤーに接続した USB メモリーやハードディスクの音楽ファイルを切り替えて DJ 演奏する

パソコンおよびプレーヤーに接続した USB メモリーやハードディスクに保存している音楽ファイルを切り替えながら再生できます。必要に応じてそれぞれの方法を切り替えてご使用ください。

DJ の交代やパソコンのトラブル、リクエストなどに柔軟に対応できます。

- DJ 演奏のしかたについては、「パソコンに保存している音楽ファイル使って DJ 演奏する」(☞29 ページ)、および「USB メモリーやハードディスクに保存している音楽ファイル使って DJ 演奏する」(☞30 ページ) をご覧ください。

【 システム構成の例 】



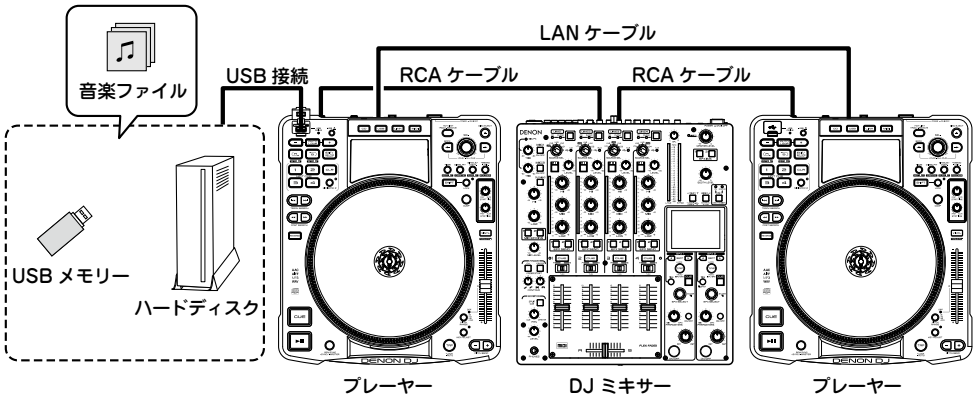
USB メモリーやハードディスクを使って DJ 演奏する

engine を使ってプレーヤーで使用する USB メモリーやハードディスクを準備しておくと、次の機能を使用できます(☞24 ページ「USB メモリーやハードディスクの準備」)。

- **カテゴリー検索およびフリーワード検索**
- **クレート**
- **プレイリスト**
- **メモ情報(キューポイント、ホットキューポイントおよびループポイント情報)**
- **再生補助情報(音声波形情報、BPM、ビートポイント情報)**

詳しくは、お使いのプレーヤーの取扱説明書をご覧ください。

【 システム構成の例 】



その他

困ったときは

症　状	原　因 / 対　策	関連ページ
音楽ファイルを登録できない。	• お使いのパソコンが Windows の場合、Apple 社の QuickTime がインストールされていないと、音楽ファイルを登録できません。 • 登録したい音楽ファイルの形式が engine に対応しているか確認してください。 • 1MB を超えるアルバムアート画像データをタグ情報として登録している場合、音楽ファイルを登録できません。	6 16 17
PC-LINK 接続に失敗する。	• PC-LINK 中に engine を再起動した場合は、プレーヤーでの LINK 操作を再度おこなってください。 • ネットワーク接続に DHCP に対応していないスイッチングハブを使用した場合、接続が不安定になることがあります。DHCP 機能が付いたルータのご使用をおすすめします。 • お使いのパソコンに複数の LAN ポートを搭載している場合、PC-LINK が不安定になることがあります。PC-LINK で使用しないポートを無効にしてください。 • OS やセキュリティソフトの設定で engine の動作が無効になっていないか確認してください。 • engine およびプレーヤーを再起動してください。	27 27 27 5 27
オフライン編集再生音にノイズが入る。	• オフライン編集に使用しているオーディオ機器の設定を確認してください。再生バッファを増やす等で改善される場合があります。 • ファイル解析を実行中の場合は、engine の動作が重くなります。ファイル解析を終了してから編集してください。	15 17
“DDJ Target”にファイルをコピーできない。	• お使いの USB メモリーやハードディスクの空き容量を確認してください。音楽ファイルをコピーする場合、ファイルサイズ以上の空き容量が必要です。	24
engine に登録した USB メモリやハードディスクがプレーヤーで再生できない。	• お使いの USB メモリーやハードディスクのフォーマットおよび容量が、再生するプレーヤーに対応しているかご確認ください。	24

免責事項

本ソフトウェアを使用して、ファイルデータや登録情報などを破壊または消失することがあっても、当社は責任を負いかねますのでご了承ください。
ご使用になる前にファイルのバックアップをとっておくことをおすすめします。

商標について

- engine は株式会社ディーアンドエムホールディングスの商標です。
- Apple、iTunes、QuickTime、Mac および Mac OS は米国およびその他の国における Apple inc. の登録商標または商標です。
- Microsoft および Windows は米国およびその他の国における米国 Microsoft Corporation の登録商標または商標です。

D&M Holdings Inc.

V01